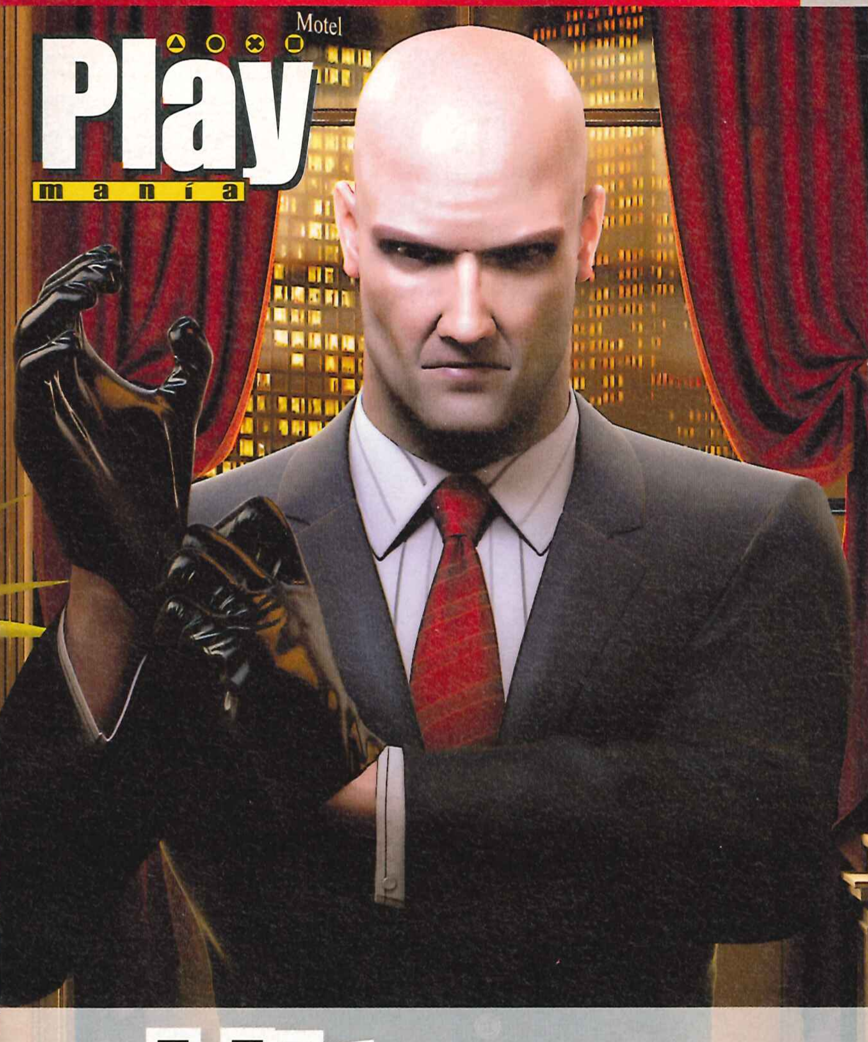
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 56



Hitman
Blood Money

Objetivos • Armas • Consejos • Alternativas

El Agente 47 se enfrenta a la misión más peligrosa de su vida. Nunca había tenido tanta libertad para actuar, pero tampoco se había enfrentado con tantas posibilidades de fracasar... Menos mal que estamos nosotros aquí...

INICIO Y CONSEJOS





Una nueva entrega de las aventuras del Agente 47 y en esta ocasión las oportunidades se multiplican. En cada una de las misiones, **habrá multitud de formas de acometer cada uno de los objetivos.** Son tantos que es imposible cubrirlos todos desde una guía de este tipo, por lo que **nosotros hemos optado por explicar la forma más sencilla** o rápida. Eso no quita para que tú mismo puedas encontrar otras posibilidades, métodos y rutas 1. Por eso debes tomarte nuestras indicaciones como meras recomendaciones sobre la forma de actuar, pero no la "única y absoluta verdad". Dicho esto, pasamos a darte algunos consejos de "asesino de guante blanco":

• **Camina con tranquilidad.** La gente normal no va corriendo por la calle, por lo que levantarás más sospechas de las deseables.

• **Antes de cada misión, debes escoger el "material"** más adecuado. No te pases, pues en casi todas las misiones tendrás que pasar por algún registro y tus armas serán confiscadas 2.

• **Los disfraces son tu mejor arma.** Busca los más adecuados y podrás moverte con más libertad por los distintos escenarios.

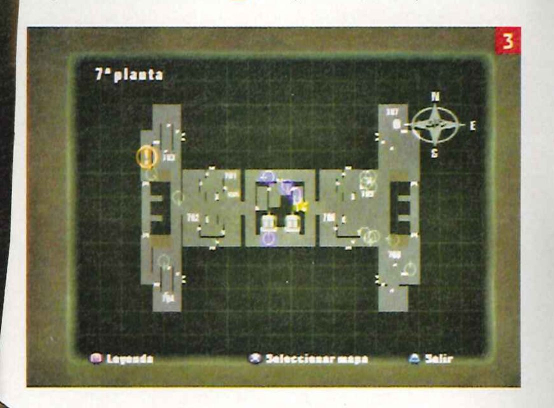
• **Observa la reacción de la gente de tu alrededor** ante tu presencia y sabrás si estás haciendo algo mal (estás en el lugar equivocado o el disfraz no es el mejor posible).

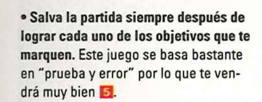
• **Usa el mapa en todo momento,** será tu mejor aliado. No sólo muestra la localización exacta de tus objetivos, sino también la de la salida y de todos los puntos de interés (cajas de fusibles, puntos para colocar bombas, escaleras...). No dejes de consultarlo 3.

• **Sigue a tus víctimas a una distancia prudente** o llamarás su atención. Y acércate a ellas en completo silencio.

• **Procura usar armas "limpias"** como el cable o las inyecciones para acabar con tus obstáculos. De este modo evitarás sospechosas manchas de sangre en el suelo.

• **Muchas de las acciones deben ser realizadas en un momento concreto** y, que a veces, no se repite. No te entre-





tengas demasiado y mantente alerta a los diferentes eventos que se te van anunciando 4.

• **Salva la partida siempre después de lograr cada uno de los objetivos que te marquen.** Este juego se basa bastante en "prueba y error" por lo que te vendrá muy bien 5.





00 ARMAS Y MEJORAS





A tu disposición habrá una gran variedad de armas, tanto de fuego como blancas. Además, en las distintas misiones podrás hacerte con un montón de nuevas pistolas, rifles, escopetas... 1. Ahora, te damos unas pequeñas explicaciones de lo que tendrás disponible desde el principio:

• **Silverball:** será la que más uses, por su **reducido tamaño y gran manejabilidad.** Las mejores actualizaciones son las que tienen que ver con los silenciadores y la mirilla láser. Una de las obligatorias 2.

• **Rifle de Asalto:** ideal para entrar "a saco". Son muy útiles las actualizaciones de munición más contundente y de incremento de la cadencia de tiro.

• **Escopeta:** no la usarás demasiado. Su **potencia es descomunal,** pero no poder ocultarla dificulta su uso. Incrementa primero su capacidad de daño, para luego centrarte en velocidad 3.

• **M-16:** una ametralladora estupenda, pero poco útil por ser demasiado "llamativa". Da prioridad al incremento de capacidad de los cargadores.

• **W2000:** una maravilla de la precisión. El uso del maletín te permitirá **llevarla contigo sin levantar sospechas.** Lo malo es que **su cadencia de tiro es más bien horrible.** Mejora su estructura, silenciadores y mirillas 4.

• **Varios:** de entre los artilugios "de bolsillo" que puedes llevar son especialmente importantes las **inyecciones de adrenalina y analgésicos.** La mejora del detonador y poder llevar dos minas te será muy útil. Por último, **el chaleco antibalas** te ayudará en las últimas misiones 5.







01 LA MUERTE DEL SNOWMAN





OBJETIVOS:
- **Mata a Joseph Clarence**
- **Escapa**

Camina por el muelle hasta la entrada del **parque de atracciones.** Mientras te dan detalles sobre tu objetivo, acércate a la verja de entrada. Una escena te dará una idea de la delicadeza del Agente 47 1. Cruza la puerta de la izquierda y camina silenciosamente hasta la del otro extremo.

Como puedes ver por el ventanal, hay dos tipos charlando en el lado derecho. Abre la puerta y **lanza una moneda** frente a ti para atraer su atención. **Espera agazapado con el cable** en la mano y, cuando estén de espaldas a ti, ataca al que esté más cerca 2. El otro te verá y sacará su arma para dejarte como un colador. **Tienes entonces dos opciones:** ir a por él y tumbarlo a base de golpes o coger la pistola del que acabas de liquidar y usarla para matar a su compañero 3. Sea como sea, coge sus **pistolas** y entra en el teatro por la puerta del fondo a la izquierda.

Al fondo de esta enorme estancia puedes ver a otro matón torturando a un tipo con una venda en los ojos. Acércate a él con sigilo y el **cable en la mano** y liquídalo de forma silenciosa 4. A la derecha podrás ver una **reja rojiza** por la que escalar hasta la pasarela de arriba. Asciende por ella y luego salta hasta la habitación del fondo por encima de la barandilla. Antes de abrir la puerta de la izquierda, hazte con la **escopeta** que hay apoyada en un rincón.

Entra por sorpresa y dispara rápidamente a los dos tipos que jugaban a las cartas 5. **Esconde los cuerpos** en los dos baúles que hay en la habitación 6 y **escóndete** rápidamente en el armario del rincón. Enseguida aparecerá un tipo con bata blanca atraído por los disparos. Sal en silencio y acaba con él







CUIDADO CON...



No te entusiasmes al encontrar la escopeta una vez te pones la bata blanca. Si cruzas la siguiente puerta con ella en la mano, te freirán a tiros.

Al poner la bomba, aléjate lo suficiente, incluso saliendo por la ventana, o la explosión acabará contigo.











para hacerte con su ropa y la **tarjeta** que llevaba encima 7. Si quieres, **puedes deshacerte del cadáver** arrojándolo por la barandilla de la sala anterior.

Continúa por la siguiente puerta (deja antes la escopeta en el suelo) y aparecerás en la pasarela superior de una amplia y muy vigilada estancia. Camina despacio hasta el fondo y entra en la sala de la izquierda. En el suelo hay una **caja de bicarbonato** que te servirá para ocultar alguna de tus armas de fuego 8. Vuelve al pasillo y continúa caminando hasta la sala de control, al fondo. El tipo que la vigila **te registrará y quitará todas las armas de fuego** que lleves encima, menos la que va oculta en la caja. Entrégale lo que pide y cruza la puerta. Luego deja la caja en el suelo y recupera tu arma 9.

En el medio podrás ver el hueco del ascensor por el que caer sobre su techo 10. Saca el cable y estrangula al tipo que hay debajo de ti y baja al suelo. Camina sin levantar sospechas y busca en el lado derecho la **caja de fusibles.** Manipúlala para dejar toda la zona a oscuras y aprovecha para atravesar el laboratorio hasta el otro extremo.

Entra en los servicios y coge como rehén al tipo que hay de espaldas a ti 11. Avanza unos metros y darás con otros tres indeseables sentados alrededor de una mesa. **Aprovecha el escudo humano que tienes para liquidarlos** a todos sin problemas y luego deshazte del rehén. Date media vuelta porque es muy posible que aparezcan desde el laboratorio algún matón que otro 12.

Una vez esté todo en calma, coge la **TMP** de las manos de uno de los cadáveres y sube las escaleras de la derecha. En lo alto encontrarás un maletín con una bonita **Dragunov**. Sácala de su envoltorio y asómate a la ventana. **Debes liquidar a tres tipos** para luego poder escapar con cierta seguridad. Uno está en el tejado del edificio del fondo 13, otro caminando por la calle y el último en la noria de la derecha. Una vez los liquides, retrocede un par de metros y cruza la puerta que hay en el lado izquierdo.







→ **Baja por la pasarela al suelo y busca la oficina** en el extremo contrario de la plazoleta. Entra y sube un poco la escalera. Hay un tipo charlando con una chica. Puedes esperar a que ella se vaya y liquidarlo con el cable o entrar a lo salvaje pistola en mano 14. Elijas lo que elijas, entra en el despacho y, tras cumplir el deseo de tu cliente, acaba con **Clarence** 15. Sal por la ventana y coge de la caja ICA de la pasarela una **mina RU.AP** y el **detonador**. Entra al edificio por la ventana del fondo. En la derecha verás **la cuerda que sostiene la lámpara**. Coloca en ella la mina, retírate y hazla detonar 16. La lámpara caerá sobre los narcos. Baja allí y abandona el lugar por la puerta de la esquina.







02 ¡CHIN-CHIN!

OBJETIVOS:
- **Matar a Fernando Delgado**
- **Matar a Manuel Delgado**
- **Escapar**

Nada más empezar, **gira a la derecha y sigue al guardia** que patrulla por ese lado del muro de la Hacienda. Para eliminarlo **tienes dos opciones**. Puedes seguirlo tranquilamente hasta que llegue a la esquina del fondo y allí estrangularlo; o soltar el maletín en el suelo, separarte de él y, cuando se dé la vuelta mosqueado para examinarlo, sorprenderlo por la espalda 1. Lo hagas como lo hagas, debes **tirar el cuerpo por la barandilla** que hay al fondo de la explanada, al río que discurre debajo de ti. Oculta el maletín en un lugar seguro y **coge su ropa** y **escopeta** 2.



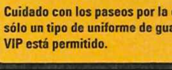


Ve hacia la esquina del fondo y coge algo de munición de encima de una silla, para luego entrar por la puerta cercana. Usa el mapa para asegurarte de que ningún otro guardia va a entrar a la zona y luego **súbete a las cajas de madera** para saltar por encima del muro hasta otro patio 3. Unos 15 metros más adelante y tras la esquina hay un guardia, al que le acompaña otro más al fondo. Por suerte, este último desaparece a intervalos en el interior de la mansión, dejándote unos instantes para encargarte de su compañero 4. Espera a que el ingenuo se quede "sopa" y usa la pistola con silenciador para liquidarlo de un solo disparo 5. **Agarra el cuerpo y arrástralo para dejarlo oculto** tras la pequeña fuente de tu derecha. Será suficiente para que cuando vuelva su compañero no vea el cuerpo. Espera pacientemente a que regrese y vuelva a desaparecer por la puerta, y **observa la tubería que discurre por la fachada** del edificio 6. Asciende por ella hasta el balcón de la segunda planta y entra al interior.

CUIDADO CON...

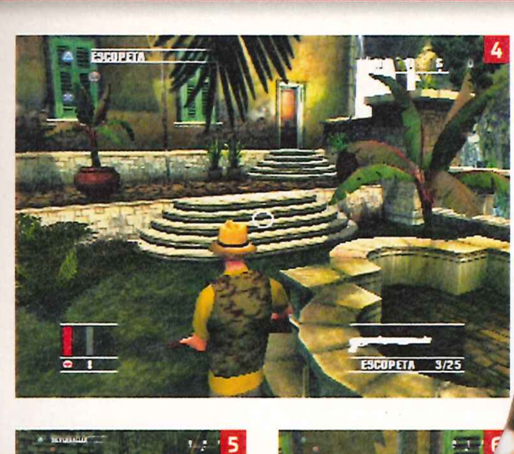


Si decides colarte en la finca desde el muro Norte, no permanezcas demasiado tiempo en el tejado, pues las patrullas del patio acabarán divisándote.



Cuidado con los paseos por la casa, sólo un tipo de uniforme de guardia VIP está permitido.









Si te asomas por la cerradura de la puerta que hay enfrente (o usas el mapa), verás que en el pasillo hay un guardia patrullando y otro quieto a la entrada de la habitación central 7. Espera a que el primero se aleje de tu posición y pasa en silencio desde el pasillo a la primera habitación de la derecha. Esta lleva directamente al salón 8.

Observa el mapa y verás cómo uno de tus objetivos, Fernando Delgado, pasea desde el salón a la habitación contigua, donde permanece unos segundos para luego repetir la ronda. Espera a que vaya a su habitación y entra en silencio al salón para dirigirte hacia su posición 9. El guardia del balcón está completamente dormido... →













Entra en su habitación y mátalo en silencio mientras toca el violonchelo 10. Con uno de tus objetivos ya liquidado, **no olvides de deshacerte del cadáver** tirándolo por el balcón.

Acaba con el "durmiente" del salón y coge su ropa para luego tirarlo al exterior 11. Sal de la mansión tranquilamente hasta el balcón por donde llegaste y baja al patio cuando el guardia de abajo no te vea. A la izquierda está la entrada al patio que lleva a la bodega, así que dirígete hacia ella sin levantar sospechas y manteniéndote alejado de los guardias. **Entra en la bodega** y quédate a la espalda del guardia que está asomado a la barandilla 12. Tu **segundo objetivo** está continuamente entrando y saliendo de la edificación y usando las escaleras que hay a tu derecha. Espera a que tanto el guardia como Fernando estén en el sótano y **coloca entonces un detonador en el anclaje de la cuerda** que discurre hacia la derecha, y que hay junto a la barandilla 13. Espera a que Fernando esté sobre las escaleras, usa el detonador y el cajón de barriles se desplomará sobre él. Sal despacio, como si nada ocurriera 14, mientras se arma la "marimorena" entre los invitados y guardaespaldas de tu víctima.

Para escapar, ahora debes ir a la parte noroeste del mapa, donde está el acceso al **hidroavión**. Procura recuperar tu **rifle de precisión** y camina despacio para no levantar sospechas. Puedes eliminar al guardia que vigila el acceso o simplemente ignorarlo manteniendo las distancias. Ya en la zona del hangar, dirígete con tranquilidad al avión y huye.





03 ABAJO EL TELÓN

OBJETIVOS:
- **Matar a Alvaro D'Alvade**
- **Matar a Richard delaHunt**
- **Escapar de la Opera**

En es casi **imprescindible que lleves contigo el rifle W2000**. Comienza por entrar al hall y dirigirte a los **servicios que hay en el lado izquierdo, detrás del ropero**. Espera ahí a que salga el turista y a que **llegue un obrero con ropa de color verde**. Cuando esté haciendo sus necesidades **déjale inconsciente con la jeringuilla** con sedante 1. **Oculta el cuerpo** en la caja de la esquina y sal con el maletín.



Comienza a subir por las escaleras que hay en la zona central hasta llegar a la tercera planta y camina por el pasillo hacia la izquierda hasta que estés frente a la segunda puerta, contando desde ese mismo lado 2.

CUIDADO CON...



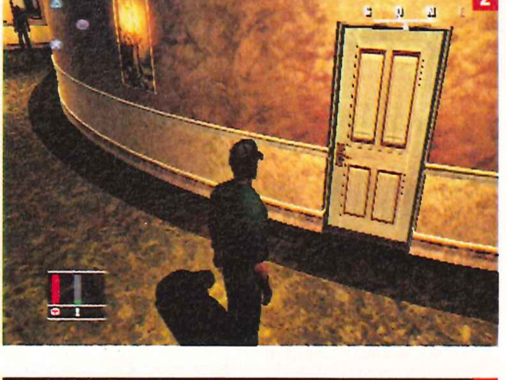
Si intentas colarte en la zona del escenario, ve vestido como uno de los actores, o serás detenido.

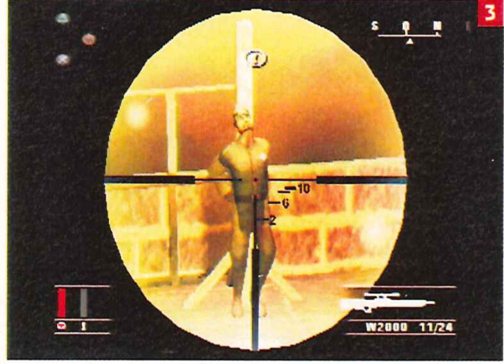


Una de las formas de colarte con armas en el escenario es cogiendo la pistola de época que hay en el traje que te guardan en el ropero.



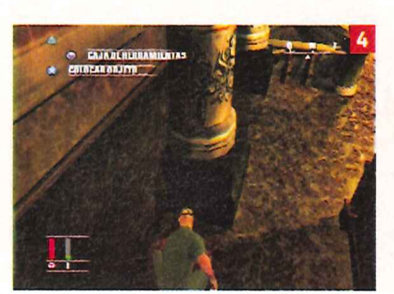
Si subes por el hueco del ascensor hasta la parte trasera del escenario, procura que no haya ningún obrero cerca o dará la alarma.





No entres hasta que no estés seguro de que no te ve nadie y accederás a un **palco a oscuras** tras un andamiaje. Sitúate en la esquina de la derecha y observa el escenario. El mejor momento para acabar con Alvaro D'Alvade es cuando su compañero simule su fusilamiento 3. Esto ocurrirá cuando oigas que la música sube de tono y "emoción". Sin embargo, **debes estar vigilando continuamente el mapa** para ver cuándo entran en el balcón en el que estás los dos guardias que patrullan en el pasillo. Si lo haces bien, podrás sacar el rifle y acabar con el actor justo en el momento en el que simula su muerte en el escenario y antes de que alguno de los guardias entre en tu balcón y te pille. Con ello **conseguirás no llamar la atención** durante unos segundos preciosos en los que poder abandonar la zona.











Baja de nuevo al servicio, deja el maletín junto a la caja donde escondiste el cuerpo y agarra la **caja de herramientas** que hay frente a la puerta 4.

Desciende hasta la planta baja y ve hacia la derecha hasta que veas una puerta abierta junto a la que hay un pintor. Pasa por ella y **baja al sótano** 5. Nada más aparecer en una amplia zona, gira a la derecha y entra por la primera puerta de la derecha (la que hay tras bajar unos escalones y es doble). Tras ella hay una puerta con un cartel que pone **"E'tape stage"** y que lleva a una escalera. Sube hasta los **camerinos de los actores** 6. Ignóralos y sal por la puerta de enfrente a un pasillo claro muy iluminado. Camina de frente y pasa por la puerta doble que hay hacia la mitad en el lado izquierdo. **Pasa de los trabajadores de ropa azul** y sube por las escaleras de madera que hay a tu lado hasta lo más alto. Llegarás a la **estructura que sostiene los focos** sobre el escenario 7, donde está tu **segundo objetivo**. Espera a que el trabajador que hay cerca de ti desaparezca por la puerta de la izquierda y corre hasta la barandilla que hay frente a esa puerta 8. Verás indicado el **punto donde colocar la bomba** que llevas encima: hazlo antes de que vuelva el obrero. Luego baja por las escaleras hasta la mitad y usa el detonador cuando no haya nadie mirando 9. Los focos liquidarán a tu objetivo y podrás salir de ahí tranquilamente.

No corras y mantén la calma mientras deshaces el camino hasta los servicios del hall en mitad del follón 10. **Recupera tu traje y maletín** y sal por la puerta de entrada a la Opera (espera a que el indicador de notoriedad baje un poco).





04 MUERTE CEREBRAL

OBJETIVOS:
- **Encontrar al agente**
- **Identificar al objetivo**
- **Sacar a escondidas al agente**
- **Escapar**

Antes de hacer nada, **quédate con la localización de la morgue**, justo a tu derecha. Comienza entonces a subir por el sendero hasta que veas en el lado derecho del camino un par de **contenedores**. Detrás de uno de uno de ellos hay un paciente de la clínica escondido para pegarse un buen lingotazo a escondidas. Espera a que no haya ningún guardia cerca y **déjalo K.O. para hacerte con su ropa** 1.






Mueve el cuerpo de forma que quede justo detrás de uno de los contenedores y **sal ya disfrazado**. Sigue ascendiendo hasta la clínica y, cuando llegues a la entrada, gira a la izquierda y camina por la terraza hasta el extremo izquierdo, donde hallarás la **caja ICA** 2. Deja en ella tus armas de fuego y entra en el edificio por la entrada principal. Deja que el guardia te registre tranquilamente 3 y observa tu entorno y los distintos mapas. **Tu objetivo es llegar hasta el ala médica,** pues es allí donde retienen al agente que buscas. Si observas el mapa, verás que te rodean algunos **pacientes que aparecen como enemigos**. Esto se debe a que van armados, por lo que debes evitar andar muy cerca de ellos.




Sube a la planta de arriba y, del grupo de 4 habitaciones que hay en el lado izquierdo (mira el mapa), entra en la que hay en la esquina superior derecha. Allí hay una **ventana que da al tejado** 4. Salta hasta él y, cuando no haya nadie en los alrededores, salta al patio que hay un par de metros debajo de ti (o usa la tubería que hay en la esquina de la izquierda). Enseguida verás, en la pared, la **caja de fusibles de la clínica** y, tras la ventana que hay a continuación, a uno de los guardias. Manipula los fusibles 5 y **corre a esconderte** tras el muro de la derecha, pues el mencionado guardia saldrá a investigar el repentino apagón. Mientras está de espaldas, **aprovecha para liquidarlo y hacerte con su uniforme.**

CUIDADO CON...



La verja que se encuentra a la derecha de la entrada está vigilada por una cámara. Evita que te grabe o subirá tu notoriedad



No te acerques demasiado a las habitaciones vigiladas por los pacientes armados. Si se les cruzan los cables, abrirán fuego contra ti.



Extrema la precaución en el ala médica. Es muy sencillo que te pillen noqueando al celador, pues la sala en la que te encuentras tiene varias ventanas.





8


9



10

Oculta el cuerpo en el contenedor que hay a la izquierda y regresa al interior de la clínica 6. Ahora podrás pasearte por más sitios sin levantar sospechas.

Desde la parte central de la clínica busca las escaleras que descienden al sótano. Allí, entra en las habitaciones de descanso del lado derecho del pasillo 7. Aquí patrulla **un guardia que sólo entrará en la lavandería** de enfrente, aunque podrá **verte por los cristales** de las puertas. Espera cerca de la **máquina de café** a que uno de los celadores venga a hacerse una taza 8. Cuando esté de espaldas, **usa la jeringuilla de sedante** y déjalo "grogui" **para hacerte con su uniforme** y, sobre todo, la **llave** que tiene. **Oculta el cuerpo en el contenedor** que hay a la entrada de la sala 9 (con cuidado de que no te vea el guardia). Ahora sí que podrás pasear por el ala médica sin llamar la atención.

Camina hasta el fondo del pasillo y sube las escaleras hasta la zona de reclusión. Consulta el mapa y enseguida verás la **localización de tu objetivo** en una de las celdas. Ve hasta allí sin levantar sospechas y escucha con atención. Luego **sédale y presta atención al par de objetivos secundarios** que se han añadido a tu lista 10.

Antes de hacer nada más, debes liquidar al otro objetivo principal. Para ello ve hacia la **cocina**, en el extremo izquierdo de la primera planta. Por allí pasará en uno de sus constantes paseos. Espérale allí, y lo verás llegar sin sus guardaespaldas. Para acabar con él, lo mejor es **usar cable o la inyección con veneno**. Coloca el cuerpo en una zona donde no se vea y sal de ahí como si no hubiese pasado nada.

Para liquidar al primero de los objetivos secundarios, vuelve a la clínica (debes **ponerte de nuevo el uniforme de guardia**) y sal al exterior para recuperar tu **pistola y subfusil**. Entra de nuevo y busca el patio interior donde hace ejercicio regularmente (consulta el mapa y te será más sencillo localizarle). Debido a la cantidad de gente que hay en las cercanías vas a tener que optar por liquidarlo de la manera tradicional, es decir, de un par de balazos. Hazlo mientras te aseguras que nadie mira hacia el patio 11 y sal discretamente de ahí para **dirigirte a la segunda planta**.

11


12

Mira el mapa y busca una sala señalada por una exclamación. Ve allí y observa que estás en un pequeño balcón sobre una de las habitaciones de la primera planta. Allí tu objetivo descansa plácidamente para, de vez en cuando, levantarse, abrir el globo terráqueo del centro y pegarle un trago a la petaca oculta en su interior 12. A la derecha de la barandilla ves el **cable que sujeta la lámpara,** que está situada sobre el globo terráqueo. **Coloca la bomba en el cable** 13 y espera a que tu amiguito vaya a pegar otro trago. Aléjate unos metros y detona la bomba para dejar el asunto resuelto 14.

Sal al exterior y ve a la entrada del recinto de la clínica. El edificio a la izquierda de la verja es la **morgue**, donde han llevado al **agente de la CIA** creyéndole muerto. Pasa al interior tranquilamente y usa el antídoto para hacer que "despierte" 15. Espera a que se espabile y te siga y sal por la puerta del fondo.



13


14


15

05 UNA NUEVA VIDA

OBJETIVOS:
- **Matar a Vine Sinistra**
- **Recuperar el microfilm**
- **Escapar del barrio residencial**

Uno de los objetivos será mucho más sencillo de cumplir **si incluyes en tu equipo el rifle W2000**, con silenciador y su maletín.

El encargo es bastante delicado, pues la zona está plagada de federales y civiles. Consulta el mapa y verás que al fondo del camino está la **caja ICA** 1. Ve hacia ella y, unos 50 metros antes, verás el **camión de la basura** parado por avería mientras uno de los operarios intenta arreglarlo. Su compañero anda por la zona recogiendo a mano las bolsas de basura, como puedes ver si consultas el mapa. Espera a que no haya nadie en las cercanías (su compañero o el vecino que hace footing) y usa en él el **cable del piano o el sedante** 2. Ponte su **uniforme** y haz **desaparecer el cuerpo en el interior del camión**, sin olvidar cerrar la "tapa".

Recoge el maletín si ya lo habías dejado en la caja ICA y dirígete a la casa de enfrente de la de tu objetivo. Pasa a la parte de atrás como si fueras a recoger la basura (la dueña no te llamará la atención) y cuélate al interior por la ventana abierta 3. En la mesa de la sala hay unos **dardos tranquilizadores** y un **bote de éter**. Coge ambos 4 y cruza la puerta para llegar al garaje. **Sitúate en el rincón de la derecha y saca los prismáticos.** Si miras a través de la cristalera de la casa del señor Sinistra, podrás verle **sentado frente al televisor** (si no está ahí, espera unos instantes hasta que aparezca). Espera


1









↘ CUIDADO CON...

Mucho ojo con el tipo que hace footing. Te estropeará más de un asesinato si no lo mantienes vigilado.

Ni se te ocurra intentar colarte en la casa a través del jardín, pues está vigilado por un pastor alemán.

Evita pasar cerca del cadáver de tu objetivo. Los federales que hay alrededor se pondrán alerta enseguida.

a que ningún viandante pase por delante de tu posición y saca el W2000 de su maletín. **Apunta a la cabeza de Sinistra y aprieta el gatillo** para liquidarlo de una forma limpia 5.

Guarda inmediatamente el rifle y sal de ahí con paso tranquilo. Deja el maletín ahora junto a la entrada de la zona residencial o en la caja ICA y luego dirígete a la casa que hay frente al camión de la basura. En su entrada hay una típica caseta **elevada de madera para niños** (tras la mujer que está arreglando las plantas) 6. Sube a ella y en lo alto darás con un **rifle de aire comprimido** en el que poder usar los dardos tranquilizantes. Asómate ligeramente por la ventana de la izquierda y espera a que los federales que patrullan en el patio de la casa de Sinistra estén lejos. **Apunta entonces al perro guardián** 7 que hay en el lado izquierdo y baja a toda prisa sin el rifle.

Ve por fin hasta la casa y verás un callejón en su lado izquierdo que lleva a la entrada trasera y a las bolsas de basura. Hay **una cámara y un federal** que entra y sale de la casa. Acércate un poco (sin que la cámara pueda enfocarte) y espera a que no haya moros en la costa 8. **Dispara con la pistola a la cámara** y retrocede. En cuanto aparezca el federal y se ponga de espaldas a ti (y fuera de la vista del resto), déjalo fuera de combate como prefieras. **Oculta un poco el cuerpo** entre los cubos y **corre hacia el camión** de basura para intentar pillar allí al segundo basurero. Deshazte de él 9 y regresa a la casa por la puerta de la izquierda. **Ahora debes buscar la zona de la piscina,** donde trabaja sin descanso el encargado de esa zona (el chico de camiseta de tirantes). Sitúate tras la caseta de mantenimiento 10 de la derecha y espera a que llegue hasta ti.









Sédalo en cuanto se quede de espaldas y oculta su cuerpo en la caseta. **Coge su atuendo**, luego acércate a la piscina y espera a que aparezca la "señora" de la casa. Haz caso a su proposición 11 y **síguela hasta una de las habitaciones**. En cuanto pase al baño para prepararse, síguela y usa la inyección con sedante en ella 12. Hazte con el **colgante** y olvida el cuerpo, nadie lo encontrará. Ahora sal con tranquilidad de la casa y **recoge tu traje y rifle** para luego abandonar la zona residencial por la salida que hay al final de la carretera.







06 JUEGO DE ALMAS





OBJETIVOS:
- **Matar a Mark Purayah JR**
- **Matar a Raymond Kulinsky**
- **Matar a Angelina Mason**
- **Proteger al político**
- **Recuperar diamantes**
- **Escapar**

No te entusiasmes, que no nos vamos de fiesta por mucho carnaval que haya a tu alrededor y mucho personaje vestido de forma rara que veas por ahí...

Espera a que el tipo que hay delante de ti vestido de pájaro de color rojo salga del hotel. Síguele entre la muchedumbre a cierta distancia y espera a que se pare en uno de los callejones de la zona central del mapa. Colócate a su espalda y, con tu habilidad innata, **usa el cable para liquidarlo** 1 silenciosamente.
Date prisa y oculta el cuerpo en el contenedor que hay en la esquina de la izquierda. Eso sí, no te olvides de coger el peculiar **disfraz** de este curioso mensajero. Coge el **maletín de diamantes** (deja el rifle en un rincón) y regresa junto a la muchedumbre.
Busca en el mapa, en el extremo superior izquierdo, la guarida de los "malos" y dirígete hacia allí. Pero no entres en ella. Mejor, pasa de largo y métete en cambio **al callejón que hay enfrente de la casita.**

Observa tu alrededor y verás, al fondo a la izquierda, tras una plancha de madera, una tubería que lleva hasta una **caseta de madera elevada** 2. Sube, deja el maletín con los diamantes y regresa a tu anterior escondrijo para recuperar el rifle.

Vuelve a la caseta y prepárate para hacer de francotirador. Frente a ti verás la ventana del piso donde se oculta el cabecilla de esta conspiración. Espera pacientemente mientras apuntas hacia ella y **lo verás asomarse** tras unos segundos. Aprieta el gatillo y liquídalo de un disparo 3. Luego **guarda del rifle, coge el maletín de diamantes** y baja al suelo. A tu izquierda hay una caja a la que subir y que te llevará a una serie de pasarelas que conducen al **cable que está sujetando el piano** que cuelga de lo alto. **Coloca en él una bomba** y baja de nuevo 4. Ahora sí, puedes dirigirte, maletín en mano, a **la guarida de los "pollos".**

Sube a la segunda planta y busca junto al cadáver de tu última víctima un **walkie-talkie** 5 (ya sabes, sin que nadie te vea). Asómate al balcón y **tira el maletín a la calle,** pues si te ven bajar con él, te encontrarás metido en un buen apuro. Baja ahora corriendo y recoge el maletín de la calle para dejarlo de nuevo en lugar seguro. Si antes de que llegues tú lo coge el tipo vestido de pollo amarillo, lo dejará junto a la puerta, así que tranquilo.
Regresa al callejón donde mataste al mensajero y busca una **tubería** en una de las paredes que asciende hasta el domicilio de un durmiente ciudadano 6. No hagas ruido y coge su **uniforme de camarero** del suelo 7. Con él podrás entrar en el **bar de Blues** que hay en la ciudad (búscalo en el mapa).







↘ CUIDADO CON...



A los bares sólo puedes entrar con el traje de camarero, así que evita acercarte a ellos. Aquí los policías no se andan con chiquitas.



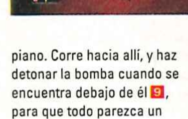
No intentes salir del edificio donde se encuentra el cabecilla con el maletín de diamantes.
Los tipos disfrazados abrirán fuego sin mediar palabra.

Una vez en el bar, atraviesa la cocina y sube al segundo piso. Espera a que la parejita deje de darse "el lote" y, cuando estés solo, mira por la mirilla de la única puerta que hay. **Cuando tu objetivo esté de espaldas,** entra y cóselo a balazos (o usa algún método más silencioso, como prefieras). No te preocupes por el cadáver; regresa ahora a la calle 8 y busca en el mapa a la **tercera y última víctima.**

Con un poco de suerte, tu objetivo se dirigirá al callejón donde cuelga el piano. Corre hacia allí, y haz detonar la bomba cuando se encuentra debajo de él 9, para que todo parezca un desafortunado accidente.

Si no tienes tanta suerte, espera a que tu víctima se meta en cualquier otro callejón y **liquídala usando métodos más tradicionales.** No te molestes en ocultar el cuerpo y acuérdate de coger el **maletín de diamantes** 10 antes de abandonar la zona por el sitio indicado en el mapa.

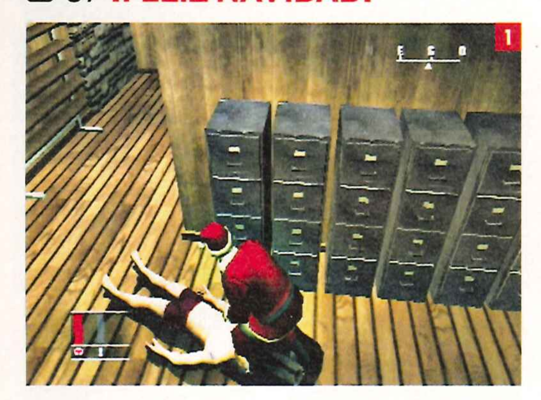








07 ¡FELIZ NAVIDAD!


1

OBJETIVOS:
- **Matar a Lorne de Havilland**
- **Matar a Chad Bingham Jr**
- **Recuperar la cinta de video**
- **Escapar de la finca**

Vaya fiestón tienen montado ahí delante, pero nosotros a lo nuestro. Camina de frente, **atravesando el muelle** y gira a la izquierda para montar en un **ascensor** que lleva a la primera planta. Sal de frente y entra por la primera puerta de la izquierda. Espera allí y, desde la cocina, aparecerá un **tipo disfrazado de Santa Claus** algo pasadillo de copas. Espera a que esté de espaldas a ti y **usa en él el sedante**. Coge su **disfraz** 1 y **oculta el cuerpo** en la cámara frigorífica que hay en la cocina (la sala contigua). En esa misma sala (donde has llegado tras el ascensor) hay un frasco de **líquido afrodisíaco** en unas estanterías. Cógelo y sal al pasillo del elevador para pasar por la puerta de la izquierda, al meollo de la fiesta 2.

Acércate a la barra y espera a que uno de los camareros deje una copa sobre ella para luego alejarse durante unos segundos. **Vierte en la copa el afrodisíaco** 3 y espera pacientemente a que vuelva a por ella. Síguele entonces y verás cómo se la sirve a Chad, una de tus víctimas. El efecto de tan particular sustancia y la compañía de la que disfruta en el jacuzzi harán el resto 4. **Sigue a la pareja** a cierta distancia hasta una de las habitaciones del interior. Espera unos segundos y abre entonces la puerta para aguarles la fiesta. Tu objetivo saldrá de la habitación y se dirigirá hacia las escaleras que hay en el lado derecho, y que acaban en un balcón. Cuando llegue hasta él, espera a que te dé la espalda y **empújalo al vacío** 5.

Regresa a lo alto de las escaleras y espera allí a que aparezca uno de los guardaespaldas. Cuando no esté mirando hacia ti, **empújalo escaleras abajo** 6. Coge y ponte su **traje**, olvida el cuerpo y el resto de artilugios y ve hasta el pasillo rojo donde está la habitación de Chad. Entra en la contigua y una corta escena te mostrará a una señorita dispuesta a hacerte un "favor". No te fíes y, **en cuanto la veas sacar una jeringuilla**, date la vuelta y golpéala para luego acabar con ella 7. Si aún recuerdas la conversación del jefe de la CIA con el reportero, sabrás de quien se trata.

↘ CUIDADO CON...



Mucho cuidado con la chica de la habitación. Si te descuidas medio segundo, te clavará la jeringuilla de veneno.

Si decides acabar con Lorne en su habitación, antes debes conseguir una salchicha de la cocina (y envenenarla si quieres) para distraer a su perro.


2


3


4



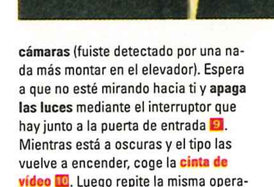
5

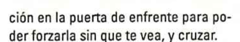

6


7

8

Regresa al pasillo del elevador y sube por las escaleras de la zona central. Ya en el segundo piso, mira en el mapa y **busca la sala marcada por una estrella**. Entra en ella y espera a quedarte a solas con uno de los vigilantes 8. En la primera mesa puedes ver el **videocasette que graba las imágenes de las cámaras** (fuiste detectado por una nada más montar en el elevador). Espera a que no esté mirando hacia ti y **apaga las luces** mediante el interruptor que hay junto a la puerta de entrada 9. Mientras está a oscuras y el tipo las vuelve a encender, coge la **cinta de vídeo** 10. Luego repite la misma operación en la puerta de enfrente para poder forzarla sin que te vea, y cruzar.





Sigue por las escaleras y acabarás en el estudio del magnate del porno. Si observas el mapa, verás en el estudio una escalera que lleva a la pasarela de lo alto. Sube hasta ella y rodéala hasta ····›

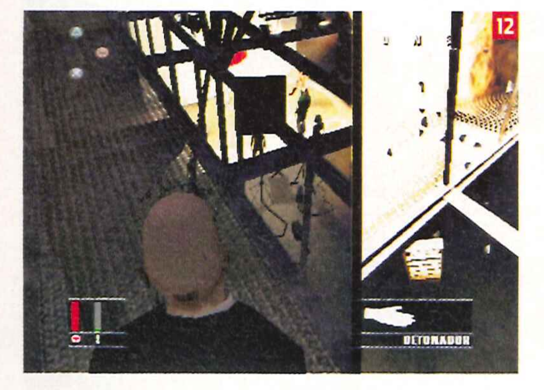

9


10


11

que veas el lugar adecuado donde **colocar una carga explosiva** 11. Aléjate y espera a que **el magnate aparezca con un batín rojo** y acompañado de su perro. Cuando esté en la zona central, acciona el detonador para que uno de los focos caiga sobre él 12. **Es posible que no aciertes a la primera**, así que **salva la partida antes** de apretar el botón.

Baja al suelo y entra entonces por la puerta de la esquina de la pared de la izquierda. En esta enorme sala de control está la **cinta** de la que habla uno de tus objetivos 13. Mira en la primera mesa de la izquierda y, cuando nadie te mire, cógela para salir al estudio. Pasa por la siguiente puerta y darás con el **elevador privado de Lorne de Havilland**. Elige ir al helipuerto y prepárate para escapar 14.







08 MUERTE EN EL MISSISSIPPI

OBJETIVOS:
- Matar a Skip Muldoon
- Matar a los Gator
- Recuperar fotos
- Escapar bote de emergencia

Bonito paseo por el Mississippi nos espera. Avanza de frente y por el lado izquierdo hasta que veas en la pared de la derecha una **caja de fusibles**. Espera a que no haya nadie en los alrededores y manipúlalos 1. El marinero que hay en la pasarela de arriba a la izquierda bajará para arreglar la avería y tú podrás colarte hacia dicha zona en mitad de la oscuridad.



Una vez en la pasarela, pasa por la puerta de la derecha y escóndete en uno de los armarios. Espera que el tipo vuelva y, cuando esté distraído, atácale en silencio 2. Coge su **uniforme** y la **llave de la Sala de Máquinas** y sal a la pasarela de nuevo.



Baja las escaleras y entra por la puerta de la derecha para llegar a la sala de máquinas. Camina hasta el fondo, espera a que no haya nadie mirando hacia ti y **empuja al tipo que hay apoyado en la barandilla** de la derecha para deshacerte de él 3.





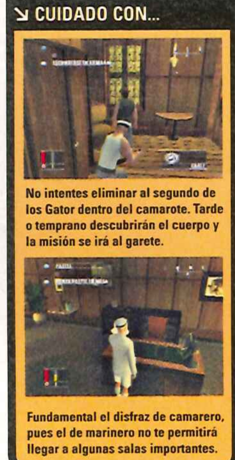


Sal de ahí y ve a la zona desde donde empezaste la misión. Sube las escaleras hasta el piso superior y entra por la puerta doble de la derecha. Estás en una zona llena de habitaciones 4 y rodeado de algunos de los pasajeros. En mitad del pasillo verás a **otro de tus objetivos**, flirteando con una chica 5. Verás cómo entran en una de las habitaciones y luego sale la mujer. **Espera pacientemente en el pasillo** hasta que, pasados unos momentos, el chico salga camino de la cubierta para tomar el aire. **Síguele a cierta distancia** hasta que se apoye en una barandilla mientras se toma un respiro. **Aprovecha para pegarle un empujón** mientras no te vea nadie y asunto solucionado 6 (si hay alguien en las cercanías, sédalo antes de que pueda dar la alarma).

Regresa al pasillo anterior y ve hacia el Sur. Atraviesa una habitación más y busca en el lado izquierdo las escaleras que llevan a la 4ª cubierta 7. Mira entonces el mapa y verás en el lado izquierdo una **exclamación en una de las habitaciones**. Dirígete hasta allí usando el pasillo de la izquierda y hallarás en el suelo un **uniforme de camarero** de "alto nivel" 8. Póntelo y sal al pasillo para pasar a la habitación contigua, la cocina. No hagas caso a lo que te dice el cocinero sobre la tarta y **espera a que el tercero de los Gator aparezca por ahí**. Saldrá entonces por la puerta de la esquina para dar un paseo por la estrecha cubierta, parándose unos instantes hacia la mitad del trayecto. Aprovecha para **darle una "palmadita en la espalda"** 9.

Date media vuelta y vuelve a la cocina. Coge la tarta 10 y sal a la pasarela para subirla a la quinta cubierta mediante las escaleras que hay un poco más adelante. Consulta tu mapa y verás más claramente lo que hay delante de ti. **Los 3 Gator restantes hacen guardia** en las dependencias de Skip Muldoon. Uno de ellos vigila la puerta, el segundo patrulla por la derecha y el otro por la izquierda 11. Sin que nadie te vea, **usa la jeringuilla de veneno en la tarta y mete la Silverball** en ella.

CUIDADO CON...



No intentes eliminar al segundo de los Gator dentro del camarote. Tarde o temprano descubrirán el cuerpo y la misión se irá al garete.

Fundamental el disfraz de camarero, pues el de marinero no te permitirá llegar a algunas salas importantes.













Acércate al Gator que vigila la puerta para entrar en el camarote y **serás registrado.** Entrega tus armas y entra en el servicio a mano izquierda. Espera a que uno de los Gator que patrulla fuera entre a hacer sus necesidades. **Cósele a balazos o usa el cable** 12 y luego **apaga la luz.** No te preocupes por el cuerpo, no será descubierto.

Sal y gira a la izquierda para entrar en el salón. Es posible que haya un camarero. **Sédalo y esconde el cuerpo** tras una mesa 13. **Apaga la luz.** Aguarda hasta que el **segundo de los Gator** entre a echar un vistazo y liquídalo.

Por último, sal al exterior y busca el momento oportuno para meterle un poco de plomo en el pecho 14 al último. No te preocupes por el cadáver y entra de nuevo al camarote. Ve a la sala del fondo donde te espera **Skip Muldoon**, en compañía de un camarero, que hace algo más que servirle copas. **Deja el pastel encima de la mesa** y sepárate un par de metros. Tras unos segundos, el orondo malhechor probará la tarta, cayendo muerto segundos después 15. Antes de salir, y esté donde esté el camarero, déjalo KO (si está en estas dependencias, claro), Olvida los cadáveres y entra en la última de las habitaciones. Abre la **caja fuerte** y coge las **fotos** de su interior 16. Busca la salida en el mapa, en la 2ª cubierta. Deshaz el camino (y recoge tu traje si quieres) con cuidado y sin llamar demasiado la atención.











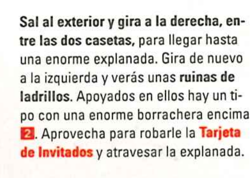
09 HASTA QUE LA MUERTE...





OBJETIVOS:
- **Matar al novio**
- **Matar al padre de la novia**
- **Proteger a la novia**
- **Escapar**

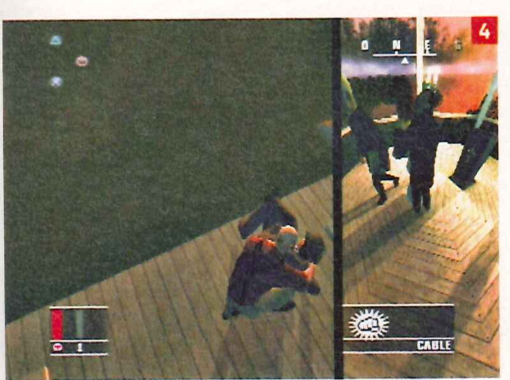
Ya queda menos para abandonar esta sofocante zona del país. Camina por el muelle hasta que puedas entrar en la **primera caseta** de la derecha. Como puedes ver, hay dos autóctonos en ella, pero el que está de pie acabará yéndose por la puerta del fondo. En cuanto lo haga, seda al tipo que está sentado de espaldas a ti, **coge su ropa y oculta el cuerpo en el baúl** 1.



Sal al exterior y gira a la derecha, entre las dos casetas, para llegar hasta una enorme explanada. Gira de nuevo a la izquierda y verás unas **ruinas de ladrillos.** Apoyados en ellos hay un tipo con una enorme borrachera encima 2. Aprovecha para robarle la **Tarjeta de Invitados** y atravesar la explanada.

Entra en la mansión y bordea las escaleras por el lado izquierdo, hasta el fondo. Cruza la puerta que hay en el pasillo de la izquierda y que lleva a un cuarto de baño 3. Sal de él por ventana y agáchate.







CUIDADO CON...

No intentes matar al padre de la novia empujándolo al pantano. Hay demasiados vigilantes en la cercanías y alguno descubrirá el pastel

Hay ciertas habitaciones cerradas con llave que puedes abrir con la ganzúa. Cuidado al hacerlo, pues si te ven serás atacado.


5



6

Camina en silencio de frente y enseguida verás a un vigilante sentado en una silla y dándote la espalda 4. Aprovecha para liquidarlo y **coger su ropa**. Arrastra el cuerpo hasta el baúl que hay a la izquierda, bajando un par de escalones. Espera pacientemente en el sitio y consulta el mapa. En la cabaña de madera de la izquierda puedes ver al **padre de la novia** 5. Si esperas un par de minutos, verás cómo se empieza a dirigir hacia ti. Entrará en la casa a través de una puerta cercana al cuarto de baño. **Síguele a unos 3 metros** por los distintos pasillos y puertas hasta que llegue a su habitación 6. No te preocupes por los guardias y espera a que se siente a ver la tele. **Acaba con él usando el cable** y oculta el cadáver en el ropero a tu espalda.

Sal de ahí, gira a la izquierda y de nuevo a ese mismo lado y verás una escalera de caracol blanca que sube al ático 7. Como puedes ver en el mapa, **hay 3 sitios donde poder colocar las bombas**. Hazlo en el que está más al noroeste y consulta el mapa de la 1ª planta. A estas alturas, la boda se habrá celebrado ya y los invitados habrán llegado al salón principal. En cuanto veas que el **novio** se coloca bajo el punto en el que tú estás para **tocar el piano** 8, haz estallar el explosivo para que una enorme lámpara caiga sobre él. Si dispones de un detonador de larga distancia, puedes ver cuándo se acerca el piano desde el mismo salón, y detonar allí mismo el explosivo.

Para acabar, ya sólo falta retroceder hasta el punto donde comenzaste la misión 9 y escapar por el lugar indicado en el mapa.


7

8


9



10 ALEA JACTA ES

CUIDADO CON...

Mantente muy alerta a la llegada exacta de los distintos objetivos. Serás informado para que puedas situarte en el lugar adecuado en el momento preciso.



Para matar al jeque, date mucha prisa. Una bailarina se presentará e impedirá que cumplas tu misión.

OBJETIVOS:
- **Matar al Jeque Al-khalifa**
- **Matar al científico**
- **Matar a Hendrik Schmutz**
- **Robar Diamantes**
- **Escapar**

No es necesario que lleves ningún arma en particular, aunque debes **saber que serás registrado** y despojado de las armas que lleves encima.

Entra en el casino hasta la sala principal y sube por cualquiera de las dos escalerillas hasta la recepción que hay sobre la zona de juego. Entra en el **ascensor** de la izquierda y, cuando se cierren las puertas, sube por la trampilla del techo 1. Tras unos instantes aparecerá el primero de tus objetivos. Espera un par de segundos y **estrangúlale** entonces 2. Sal del ascensor, **cogiendo antes el maletín de tu víctima** y baja a la zona de juego. Cruza la puerta que hay en la pared de la izquierda y que conduce a la salida. Al final del pasillo, puedes dejar de forma segura el maletín que llevas encima 3.


1



2



3


4





Regresa a los ascensores y entra en el de la derecha. Espera a que **Hendrik** llegue. Estrangúlalo y hazte con la **tarjeta de acceso** que lleva 4. Sube a la 7ª planta y gira en el pasillo a la izquierda: tu objetivo es la habitación 707, donde darás con un nuevo **maletín** 5. Cógelo y baja a la sala de juegos. Busca en la derecha una puerta que lleva a una zona decorada al estilo árabe. Consulta el mapa y enseguida encontrarás a tu enemigo. Ve hacia allí, **deja que te registren** y habla con él. Tras la escena, colócate a su espalda y **usa la jeringuilla con veneno para liquidarlo** 6, siempre antes de que llegue la bailarina. Retrocede hasta el lugar donde dejaste el maletín con los diamantes 7 y escapa por la verja que hay un poco más adelante.





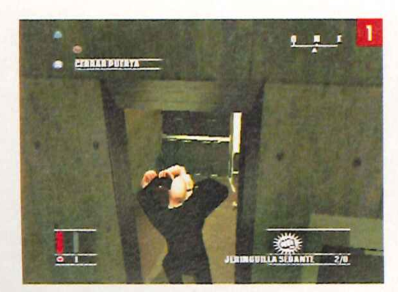
11 EL CANTO DEL ÁNGEL

OBJETIVOS:
- **Matar a Anthony Martinez**
- **Matar a Vaana Ketlyn**
- **Recuperar información**
- **Escapar**

No es necesario que pierdas el tiempo seleccionado algún arma en particular, pues serás despojado de ellas en uno de los registros.

Entra de frente en las instalaciones de la CIA por la puerta principal. No te preocupes por la cámara de seguridad y habla con el **recepcionista**. Síguele hasta un cuarto que hay en la izquierda y acaba con él en silencio. Ocúltalo en la pequeña habitación contigua y hazte con su **uniforme** 1.

Sal a la recepción y cruza la puerta del otro extremo para bajar al garaje. Sube por la rampa de la derecha hasta la **garita** de los vigilantes. Entra sin miedo y, cuando no te vean, roba la **cinta de vídeo** de la mesa de la izquierda 2.









CUIDADO CON...

Para asistir a cada una de las dos fiestas, debes llevar un uniforme afín al ambiente. Cielo e Infierno no son lo mismo, ni mucho menos.

Si Eve te comenta que la acompañes a su habitación, no te fíes. En cuanto lo hagas, se dará la vuelta y acabará contigo usando un estilete.

También puedes matar a Vaana dejando caer unos focos encima de ella mientras está en la plataforma elevada.



Desciende por la rampa y luego por las escalerillas hasta otra zona del garaje. Gira a la derecha y consulta el mapa. Verás una **exclamación señalando la furgoneta del fondo.** En ella te espera un **uniforme de "agente del cielo"**. Póntelo cuando el guardia que anda cerca no mire hacia ti 3.

Sube por la rampita de la izquierda hasta los dos ascensores del garaje y entra en el de la derecha una vez seas registrado 4. Sube hasta la última planta y **pasa a la fiesta.** Consulta ahora tu mapa y verás al primero de tus enemigos en los alrededores. **Acércate a la barra de la pista** de baile y habla con el camarero 5. Luego date la vuelta y entra por la puerta que hay a la izquierda, hasta otra estancia con una enorme cristalera 6. Atraviesa la puerta que hay a mano derecha, en la otra punta, y **entra en los lavabos.** Con un poco de suerte, **Anthony Martínez estará llegando** en ese momento (si no, espera unos instantes) 7. Cuando esté haciendo sus necesidades, **estrangúlalo y deja el cadáver en ese mismo retrete**, eso sí, con la puerta cerrada y tras **coger su traje.**

Sal de ahí hasta la anterior sala y cruza la puerta que lleva al Sur. Al final de ese pasillo está la sala que oculta el **ordenador con la información** que buscas 8. Asegúrate, antes de entrar, de que la cantante está en escena, o te llevarás una desagradable sorpresa. **Usa el ordenador de la mesa** y, en ese instante, entrará en la habitación uno de tus nuevos objetivos: **Eve** (la cantante). Puedes acabar con ella con dos puñetazos y rematarla con uno de los estiletes que lleva 9. Además, verás junto a la mesa una **Dragunov** para llevarte antes de finalizar la misión.

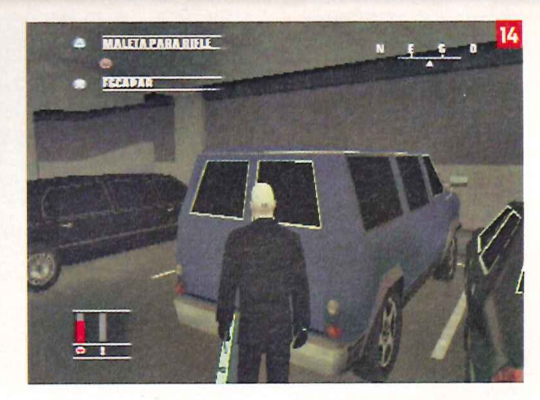




---> **Regresa al ascensor y baja al garaje**, pero sin salir del ascensor. **Sube por la trampilla** y salta al otro ascensor 10 para luego colarte al interior y bajar hasta la fiesta "infernal". Consulta tu mapa y verás a **Vaana Ketlyn** y a su compinche en la cercanías. Primero debes encontrarte con ella, así que búscala en la **pista de baile** (o espérala allí hasta que llegue). Ella te invitará a una **sala privada** donde, para su desgracia, podrás estrangularla en completo silencio 11. Sal y busca a su amiguito: lo encontrarás haciendo de camarero en una de las barras. Una escena te mostrará el duelo al que te reta, así que síguelo hasta la sala designada.







Una vez comience el combate, busca refugio y hazte con la MP5 que hay sobre la mesa 12. **Búscale la espalda** y acaba con él de dos tiros. No te preocupes por sus disparos, procura no dejar de correr hasta que le alcances 13. Recoge de su cuerpo sin vida la **llave de Almacenamiento** que te servirá para salir de ahí y respira hondo.

Con todos tus objetivos cumplidos, retrocede hasta el garaje. Recoge tu traje y vuelve a por la Dragunov si quieres un arma nueva. Ya puedes abandonar el edificio en la furgoneta señalada en el mapa 14.

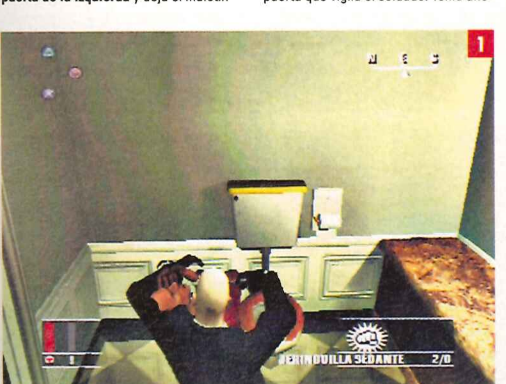
12 ENMIENDA 25

OBJETIVOS:
- **Matar a Mark Parchezzi III**
- **Matar al vicepresidente**
- **Escapar**

Antes de empezar, es fundamental que lleves encima **el rife W2000, actualizado al máximo, y el maletín de aluminio.** El resto de armas, déjalas.

Entra al complejo de edificios por la puerta de la izquierda y deja el maletín en la cinta transportadora para luego pasar por el arco detector de metales. Ve hasta el fondo y **entra en los servicios que hay a mano izquierda.** Espera hasta que aparezca uno de los **empleados del edificio, vestido de rojo.** Sédalo y hazte con su **uniforme,** despreocupándote por completo del cadáver 1.

Sal del baño con el maletín en la mano y gira a la izquierda para pasar por la puerta que vigila el soldado. Toma ahora la puerta de la izquierda y acércate a la mesa del fondo. Coge de ella la **tarjeta del Edificio Principal** y la cinta del vídeo 2. Sal de ahí y cruza la puerta que hay a mano derecha. Atraviesa una nueva estancia hasta que llegues a un **largo pasillo con cristaleras.** Entra por la puerta que hay al fondo a la --->





CUIDADO CON...

Los obreros son tan chivatos como los policías. No levantes sus sospechas innecesariamente.

Cuando sigas al vicepresidente, ¡ojo!, su perro puede darte más de un disgusto.











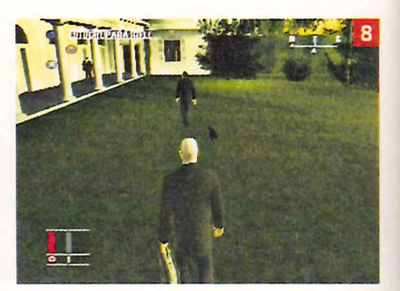
derecha y sube las escalerillas hasta **el tejado de este edificio.** Al fondo hay una **escalera** (en unos andamios) 3 con la que puedes llegar hasta la segunda planta del edificio principal, pero que están **"vigiladas" por un par de pintores** en lo alto.

Sube hasta la mitad y espera en el lado izquierdo 4. Usa el mapa para ver cuando se van de la habitación y entra en ella para atravesar la puerta que hay al fondo a la izquierda. Pasa por la que hay inmediatamente a tu derecha mientras nadie mira y comienza a atravesar distintas estancias 5 hasta la exclamación que puedes ver en tu mapa. Allí te espera un **uniforme de pintor** que necesitas 6.

Sal por la ventana y baja por un nuevo andamio hasta el siguiente tejado. Corre al otro extremo y espera a que salga por la puerta un conserje. Ignóralo y espera hasta que aparezca un **agente del servicio secreto.** Cuando se quede solo y de espaldas, usa el sedante, coge su **tarjeta de acceso** 7 y esconde el cuerpo tras la mole de piedra de la izquierda. Entra por esa puerta y dirígete al otro extremo de la sala, donde verás unas escaleras usando el mapa.

Sigues en las oficinas, y ahora tu objetivo es salir al jardín por la puerta que hay en el extremo derecho de la planta. Espera allí hasta que aparezca el **vicepresidente paseando a su perro** 8. Síguele al interior del edificio central, atravesando casi una decena de salas. Acabará llegando a su **despacho** 9, donde podrás dar buena cuenta de él con el cable (mira que no haya ningún pintor en las cercanías). **Oculta el cuerpo** detrás de la mesa y coge su **tarjeta de acceso** 10.









Retrocede a las oficinas de la segunda planta y consulta el mapa. Detectarás a tu segundo objetivo en el **despacho oval.** Entra en él y tendrá lugar una pequeña escena. Tras ella, y al descubrir que tu enemigo ha salido corriendo 11, **ve al tejado donde conseguiste el traje que llevas.** Allí te espera, tras las ventanas del fondo. Mantente en el otro extremo y a cubierto y saca el W2000 de su maletín. Desde esa distancia, tendrás chupado acertarle en la cabeza con una sola bala 12. Con tus enemigos eliminados, **debes deshacer todo el camino** hecho hasta la entrada principal (la del arco detector) y salir por la verja señalada en el mapa.



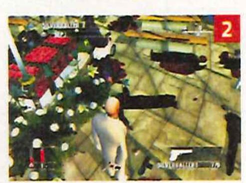


13 REQUIEM

OBJETIVOS:
- **Acaba con todos los testigos**

No todo es lo que parece, y nuestro protagonista no podía estar "tan" muerto. En cuanto veas que salen los **títulos de los créditos, mueve el stick** izquierdo del mando. El Agente 47 revivirá de repente y en posesión de un buen par de pistolas. El único objetivo que hay es **acabar con todo ser viviente a tiro limpio** 1. Para que tengas alguna oportunidad, **coge como escudo humano al cura** que hay detrás de ti. Cuando estén la mayoría muertos, usa el mapa para buscar a los pocos que hayan escapado. Liquídalos a todos, y se acabó, esta vez sí 2.





CUIDADO CON...



No dispares a lo loco, conseguirás quedarte sin balas y quedar vulnerable durante unos segundos mientras recargas.



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 91